mPauseStartedTimeRealUs：Render被pause的时候会用该变量保存当前的系统时间。该变量初始值为-1，且在以下情况下会重置为-1：

* Render被resume的时候，这时候会将上次pause时记录的值重置
* Render被flush的时候

mPausePositionMediaTimeUs：Render被pause的时候会用该变量保存当前的媒体时间，即pts。